

PERLUNYA PEMBELAJARAN BAHASA BALI YANG REKREATIF DI SEKOLAH DASAR MULTIKULTURAL DAN MULTILINGUAL

Ni Made Dhanawaty

Fakultas Sastra Universitas Udayana, Jalan Nias 13 Denpasar, Bali
Pos-el: sainandana@yahoo.co.id

Abstract

Balinese, the indigenous language of Bali, is taught as a local content subject at schools (especially at primary schools) in Bali. Since, it is being part of educational curriculum, Balinese is not only learned by it's native speaker students but also learned by multicultural and multilingual students, particularly in cities. In fact, the Balinese is not very attractive to non-native students because it is not the first nor the second language of them and it is not play any important roles in their daily life. This tendency cause the students show a lower competence in Balinese subject. In order to improve the students competence in Balinese subject, especially communicative competence, it is deemed to suggest a method of recreational learning process that make students have an interest to the subject and enjoy the learning process of the subject so that they are motivated to learn the subject as well as to succeed in it. This article proposes the importance of recreational learning method, in this matter, learning by using story completed with role play, learning by using songs and music, and learning by doing group activities and games. This model is also effective to improve children's characters.

Keywords: *multicultural, multilingual, motivation, recreational method*

Abstrak

Bahasa Bali, yang merupakan bahasa penduduk asli Bali, diajarkan di sekolah-sekolah (terutama sekolah dasar) di Bali sebagai muatan lokal¹. Karena menjadi bagian dari kurikulum pendidikan, pelajaran bahasa Bali juga dipelajari oleh para siswa multikultural dan multilingual, terutama di daerah perkotaan. Pembelajaran bahasa Bali umumnya kurang diminati oleh siswa non-penutur bahasa Bali karena, pertama, bahasa Bali bukan merupakan bahasa pertama dan kedua, bahasa Bali tidak terlalu menjadi tuntutan dalam kehidupan mereka. Ketiadaan minat itu berujung pada kurangnya kompetensi berbahasa Bali siswa. Untuk meningkatkan kompetensi siswa, khususnya kompetensi komunikatifnya, dipandang perlu menggagas proses pembelajaran yang rekreatif, yang membuat siswa tertarik dan menikmati proses pembelajaran sehingga mereka termotivasi untuk belajar dengan baik dan berhasil baik. Tulisan ini mengetengahkan pentingnya metode pembelajaran yang bersifat rekreatif, dalam hal ini pembelajaran melalui cerita, lengkap dengan bermain peran, pembelajaran melalui lagu dan musik, dan pembelajaran melalui aktivitas kelompok dan permainan. Model ini juga sangat efektif untuk meningkatkan karakter anak.

Kata kunci: multikultural, multilingual, motivasi, metode rekreatif

¹ Kendati bahasa daerah dihilangkan dari kurikulum pendidikan dasar, tetapi sambil memperjuangkan eksistensinya, Bali masih tetap mempertahankan bahasa Bali sebagai mata pelajaran.

1. Pendahuluan

Sejak berabad-abad lalu, di Pulau Bali telah hidup berbagai etnik di samping etnik Bali. Kemajuan bidang ekonomi, khususnya terkait dengan bidang pariwisata menyebabkan Pulau Bali semakin dibanjiri oleh pendatang yang umumnya membawa serta budaya dan bahasa daerahnya masing-masing. Hal ini menjadikan Bali sebagai daerah yang multikultural dan sekaligus multilingual. Kendati di Bali hidup beberapa bahasa daerah, tetapi yang diangkat sebagai muatan lokal dalam kurikulum adalah bahasa Bali. Karena menjadi bagian dari kurikulum pendidikan, bahasa Bali, terutama di daerah perkotaan, juga dipelajari oleh para pembelajar yang multikultural dan multilingual. Dengan kata lain, bahasa Bali wajib dipelajari juga oleh siswa yang bukan penutur asli bahasa Bali.

Bagi siswa nonpenutur asli, bahasa Bali, boleh jadi bukan bahasa kedua, tetapi yang jelas bukan merupakan bahasa pertama. Mempelajari bahasa Bali merupakan sebuah tantangan, bahkan mungkin beban bagi mereka untuk mempelajarinya. Pelajaran bahasa Bali umumnya kurang diminati oleh siswa non-Bali karena, pertama, bahasa Bali bukan merupakan bahasa pertama dan kedua, bahasa Bali tidak terlalu menjadi tuntutan dalam kehidupan mereka.

Bagaimana pun, bahasa Bali adalah muatan lokal pada sekolah-sekolah dasar di Bali. Jadi, kendati pelajaran tersebut kurang diminati, tetapi setiap siswa ingin memperoleh nilai bahasa Bali yang memadai. Mereka tentu tidak mau ada warna merah di rapornya dan tidak ingin kalah peringkat karena nilai mata pelajaran Bahasa Bali-nya rendah. Dengan kata lain, mereka ingin berhasil dalam belajar bahasa Bali. Demikian

pula, guru mata pelajaran bahasa Bali tentu tidak ingin siswa-siswanya kurang berhasil menguasai bidang mata pelajarannya. Sehubungan dengan itu, perlu dilakukan kiat-kiat untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam pelajaran bahasa Bali.

Melalui tulisan ini, diusulkan pembelajaran bahasa Bali dengan metode rekreatif, sebuah metode yang dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam kelas, yang dipandang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum sampai pada pembahasan atas metode tersebut, terlebih dahulu dipaparkan sejumlah alasan yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran bahasa lain, peranan motivasi belajar, dan upaya peningkatannya. Pemaparan ini dianggap perlu.

2. Alasan dan Motivasi Belajar Bahasa Lain

2.1 Alasan Belajar Bahasa Lain

Alasan untuk mempelajari bahasa tertentu sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Harmer (1983: 1—2) mengemukakan bahwa ada sejumlah alasan yang menyebabkan seseorang belajar bahasa lain, yang disebut sebagai bahasa target (BL). Dengan mengambil bahasa Inggris sebagai contoh, dikatakan bahwa alasan-alasan yang menunjukkan kebutuhan dan keinginan pembelajar terhadap bahasa lain (bahasa sasaran) sebagai berikut.

- 1) Pembelajar menyadari dirinya hidup sementara ataukah permanen di tengah-tengah komunitas bahasa sasaran. Mereka harus berbicara dalam bahasa sasaran untuk dapat bertahan hidup di tengah komunitas tersebut.
- 2) Pembelajar mempelajari bahasa sasaran untuk tujuan khusus, seperti bahasa Inggris untuk memudahkan mencari pekerjaan (*Language for Occupational Purposes*), untuk tujuan akademik (*Language for Academic Purposes*), dan untuk men-

dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*Language for Science and Technology*).

- 3) Pembelajar belajar bahasa sasaran karena sebuah keharusan, misalnya bahasa sasaran merupakan bagian dari kurikulum sekolah karena keputusan pihak yang berwenang memang demikian.
- 4) Pembelajar tertarik tentang budaya dan ingin tahu lebih banyak tentang penutur asli bahasa sasaran, juga daerah tempat bahasa sasaran digunakan.
- 5) Pembelajar berpikir bahwa pengetahuan yang baik tentang bahasa sasaran memberikan kesempatan untuk mencapai kemajuan dalam kehidupan sehari-hari, seperti membantu pembelajar memperoleh pekerjaan yang lebih baik.
- 6) Pembelajar belajar bahasa sasaran hanya untuk bersenang-senang. Mereka rajin ikut kelas bahasa sasaran, misalnya karena ada orang yang disukai di kelas tersebut, atau atmosfir kelas secara umum baik. Barangkali juga, mereka belajar bahasa sasaran karena mendengar bahwa kelas bahasa sasaran pada sekolah (tempat kursus) tertentu menyenangkan atau lebih prestisius daripada di tempat lain.

Alasan-alasan tersebut menjadi dorongan yang kuat untuk mempelajari bahasa sasaran, dalam hal ini bahasa Inggris, bahasa yang merupakan bahasa internasional, yang sudah tentu merupakan alat yang sangat diperlukan, lebih-lebih pada era global ini. Lalu untuk alasan apa yang dapat menjadi dorongan kuat bagi para pembelajar non-penutur bahasa Bali belajar bahasa Bali?

Di antara keenam alasan tersebut, tampaknya alasan nomor 3-lah yang menjadi alasan utama, yang mendorong, bahkan menuntut mereka untuk belajar bahasa Bali. Alasan lainnya, kurang mendukung karena pembelajar nonpenutur

bahasa Bali dapat bertahan hidup di tengah-tengah masyarakat penutur bahasa Bali, sekalipun tidak bisa berbahasa Bali karena ada bahasa Indonesia yang merupakan alat komunikasi antaretnik, yang bahkan digunakan dalam komunikasi dengan antarsesama Bali. Bahasa Bali tidak terlalu mendukung untuk tujuan akademik dan mencari pekerjaan bagi masyarakat non-Bali, kecuali pekerjaan sebagai pedagang di pasar, pedagang sayur (bakul keliling), yang belum terpikirkan oleh pembelajar. Kecil sekali jumlah pendatang di Bali untuk kepentingan mempelajari kehidupan sosial budaya masyarakat Bali, keberadaan mereka lebih banyak untuk alasan ekonomi. Bahasa Bali tidak menjanjikan untuk pemerolehan kerja yang lebih baik dan kelas bahasa Bali mungkin ada yang baik dan menarik, tetapi mungkin banyak pula yang kurang mampu membangkitkan minat pembelajar.

Karena belajar bahasa Bali lebih pada alasan keharusan (sesuai dengan alasan nomor 3), tidak mengherankan jika motivasi pembelajar non-Bali sangat kurang dalam belajar bahasa Bali umumnya, sementara motivasi sangat berpengaruh pada keberhasilan maupun kegagalan sebuah proses pembelajaran. Sehubungan dengan itu, dipandang perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar, yang salah satunya dengan menciptakan atmosfir kelas yang baik, sesuai dengan alasan nomor 6.

2.2 Motivasi dan Upaya Peningkatannya

Motivasi sangat menentukan keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam melakukan sesuatu, termasuk dalam proses pembelajaran bahasa. Dengan motivasi yang baik seorang pembelajar akan sukses dalam mempelajari bahasa.

Motivasi, secara tipikal, dapat dibedakan atas motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berkaitan dengan apa yang terjadi di dalam kelas, sedangkan motivasi eks-

trinsik berkaitan dengan faktor-faktor di luar kelas.

a. Motivasi Intrinsik

Hammer (1983: 5—6) mengemukakan ada empat faktor yang memengaruhi motivasi intrinsik pembelajar.

(1) *Kondisi Fisik*

Tersedia sarana belajar, seperti papan tulis, alat tulis, bangku, meja, dan perlengkapan kelas lainnya yang baik serta suasana kelas yang nyaman dan sejuk. Guru dapat membuat kelas menjadi semakin kondusif dengan memasang poster-poster yang mendidik dengan tampilan yang menarik, menempel hasil kerja siswa di tembok, dan lain-lain.

(2) *Metode*

Pembelajar yang betul-betul termotivasi untuk belajar sebuah bahasa memang akan dapat sukses dengan metode apa pun yang diterapkan. Akan tetapi, sebagian besar keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh metode yang diterapkan.

(3) *Guru*

Metode sangat memengaruhi motivasi belajar anak. Pisau yang baik akan berguna di tangan yang menggunakannya dengan baik. Demikian juga halnya sebuah metode pembelajaran tertentu akan lebih sukses diterapkan oleh guru tertentu dibandingkan dengan guru lainnya. Kemampuan guru menjalin hubungan dengan pembelajar sangat memengaruhi keberhasilan belajar.

(4) *Sukses atau Keberhasilan*

Keberhasilan ataupun ketidakeberhasilan dalam belajar memainkan peranan cukup penting dalam mendorong pembelajar secara motivasi. Tugas-tugas yang diberikan guru hendaknya sesuai dengan kemampuan siswa. Tugas yang terlalu sulit atau tantangannya sangat tinggi akan menyurutkan motivasi siswa. Sebaliknya, tugas yang terlalu mudah atau tantangannya sangat

rendah sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas tanpa kesulitan juga dapat menyurutkan motivasi untuk maju.

b. Motivasi Ekstrinsik

Gardner dan Lambert (1972), seperti yang disitir oleh Harmer (1983), dan Brown (2000), membedakan motivasi atas motivasi *instrumental* dan motivasi *integratif*. Motivasi instrumental mengacu pada pemerolehan bahasa sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu, seperti karier dan tujuan yang bersifat akademik, sementara motivasi integratif didorong oleh adanya keinginan untuk mengintegrasikan diri ke dalam budaya kelompok penutur bahasa yang mereka pelajari dan terlibat dalam interaksi kelompok bersangkutan. Belakangan, Gardner dan MacIntyre (1991) secara lebih tepat menunjuk dikotomi motivasi di atas sebagai suatu kasus orientasi, yang bergantung pada apakah (a) orientasi seorang pembelajar bersifat akademik, terkait dengan karier (instrumental) ataukah bersifat sosial atau kultural (integratif).

Deci, seperti disitir oleh Brown (2000), mengemukakan bahwa aktivitas-aktivitas yang termotivasi secara intrinsik adalah aktivitas yang tampaknya tidak ada imbalannya, kecuali aktivitas itu sendiri atau adanya rasa puas atau prestasi dalam melakukannya. Sebaliknya, perilaku yang termotivasi secara ekstrinsik dipakai untuk kepentingan imbalan dari luar diri, seperti uang, hadiah, pangkat, dan bahkan umpan balik tertentu, atau bisa juga karena adanya tekanan dari pihak luar, seperti atasan dan lingkungan. Seperti dikatakan oleh Brown (2000: 165), kendati keduanya bersifat dikotomis, namun rangkaian kedua motivasi ini dapat dipakai oleh semua kelas bahasa asing di seluruh dunia karena keduanya dapat saling melengkapi.

Tidak semua pembelajar memiliki motivasi yang sama untuk belajar bahasa.

Oleh karena itu, sebelum proses pembelajaran, guru perlu memperoleh pengetahuan tentang motivasi para pembelajar bahasa, di samping kemampuan dasar yang telah dimilikinya saat itu. Bertolak dari pengetahuan itu, guru kemudian dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan motivasi sejak permulaan proses pembelajaran demi keberhasilan proses pembelajaran (Harmer 1983: 7—8; Budiarsa, 2006: 3).

Dornyei and Csizer (1998) mengusulkan sebuah taksonomi faktor, bagaimana para guru membangkitkan motivasi intrinsik para pembelajarnya. Faktor-faktor tersebut, antara lain guru perlu mengembangkan suatu hubungan tertentu dengan para pembelajarnya, membangun kepercayaan diri dan otonomi pembelajar, menciptakan suasana proses pembelajaran yang agak cair dan lebih kekeluargaan, dan meningkatkan orientasi tujuan para pembelajar (Brown, 2000). Mengingat pentingnya motivasi dan sikap pembelajar dalam menentukan kesuksesan dan kegagalan proses belajar-mengajar, Wandia (1990: 105—106) mengemukakan bahwa guru harus mengantisipasi dan mengakomodasinya dengan mengembangkan strategi pembelajaran yang memungkinkan pembelajar lebih aktif di dalam kelas. Untuk mencapai tujuan ini, ada beberapa yang hal dapat dilakukan guru, seperti mengembangkan kepiawaian dan pengetahuan yang memungkinkannya menjadi guru yang baik, bertanggung jawab dan siap melakukan tugas sebagai fasilitator dan mediator yang baik; memilih dan memakai materi ajar yang lebih komunikatif yang memungkinkan pembelajar aktif dalam kelas; menerapkan langkah dan teknik pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajar tertarik untuk mengikuti pelajaran; mengembangkan kepercayaan diri pembelajar, dalam pengertian bahwa mereka hanya memerlukan sedikit bantuan dari luar, dalam hal ini dari guru, jika telah memiliki sebuah keinginan dan dorongan

yang kuat untuk belajar; menciptakan atmosfir pembelajaran yang ramah dan nyaman yang memungkinkan pembelajar dapat belajar dengan baik; dan dengan memberikan tugas, membesarkan hati pembelajar dan mendorongnya untuk melakukan banyak praktik di luar jam sekolah, seperti bercakap-cakap dengan orang asing, dalam hal ini penutur bahasa sasaran, mengikuti program televisi dan siaran radio yang menggunakan bahasa sasaran, dan aktivitas lain yang memberikan peluang dan rangsangan bagi mereka untuk mempraktikkan pelajaran yang telah mereka dapatkan. Untuk pembelajar usia anak-anak, selain upaya-upaya tersebut, diperlukan pula upaya-upaya lain yang dapat menciptakan suasana kelas yang ceria.

3. Beberapa Upaya untuk Menciptakan Suasana Kelas yang Rekreatif

Siswa sekolah dasar merupakan peserta belajar yang tergolong anak-anak. Usia anak sesungguhnya merupakan usia bermain, tetapi seperti yang dikemukakan oleh banyak kritisi, pendidikan, di sebagian besar negara di dunia, lebih ditekankan pada kesuksesan akademik. Di Indonesia sendiri, dapat dilihat bahwa bukan hanya sistem pendidikan yang memaksa anak-anak lebih mengejar kegemilangan bidang akademik, tetapi juga para orang tua si anak. Berbagai hal dilakukan oleh para orang tua untuk membuat anaknya menjadi orang yang sehat, cepat besar, cerdas, dan tampil “wah”. Pendeknya, mereka ingin putra-putrinya menjadi orang-orang yang hebat. Untuk mencapai hal itu, banyak orang tua yang mendorong putra-putrinya mengikuti berbagai les atau pelajaran tambahan untuk berbagai bidang studi. Mereka tidak segan-segan mengeluarkan banyak uang untuk membeli makanan bergizi—seperti kita lihat betapa ibu-ibu menjadi santapan iklan-iklan dari berbagai produk terutama susu dan obat-obatan, yang kata produsennya, membuat

anak sehat dan cerdas atau yang lebih *ngetrend* membuat anak menjadi seorang yang *smart*—menambah les-les keterampilan agar anaknya dapat tampil hebat. Sebagai akibatnya, anak terlalu sibuk, yang menurut Burrows (1997), anak-anak tersebut terampas masa kanak-kanaknya. Jejalan demi jejalan membuat mereka kurang memiliki kesempatan untuk bermain, berimajinasi, dan berkreasi, yang merupakan ciri ke anak-anakannya. Hal ini, juga tidak jarang, membuat anak-anak menjadi pribadi yang tertekan.

Dalam hal belajar bahasa, dalam hal ini bahasa sasaran, kelompok usia anak-anak memiliki motivasi belajar yang berbeda dengan kelompok usia remaja dan dewasa. Anak-anak memiliki sifat ingin tahu yang tinggi dan sifat inilah yang menjadi motivasi belajar mereka. Akan tetapi, durasi perhatian dan konsentrasi mereka kurang dibandingkan dengan orang dewasa. Anak-anak umumnya, senantiasa berusaha mencari perhatian dan persetujuan guru. Perhatian dan penghargaan guru terhadap apa yang mereka lakukan sangatlah penting bagi mereka. Mereka membutuhkan perubahan aktivitas yang konstan, mereka membutuhkan aktivitas yang sangat menyenangkan dan yang mampu memancing keingintahuan mereka; mereka butuh dilibatkan dalam kegiatan aktif dan dihargai oleh guru, orang yang merupakan figur penting bagi mereka. Sikap dan perilaku guru adalah segalanya bagi mereka (Harmer 1983: 7—8).

Memperhatikan uraian tersebut, maka dipandang perlu mengupayakan metode pembelajaran yang sesuai dengan ciri keanak-anakannya bagi siswa sekolah dasar. Apalagi dalam pembelajaran bahasa Bali yang peserta belajarnya tidak semata-mata penutur asli bahasa Bali, tetapi juga siswa non-penutur asli bahasa Bali. Karena alasan (no.1—5), untuk belajar bahasa Bali kurang kuat, suasana kelas yang menyenangkan dan rekreatif (untuk membangun alasan nomor 6) akan merupakan alasan dan

motivasi yang kuat bagi mereka untuk mengikuti kelas bahasa Bali.

Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana kelas yang rekreatif dan kreatif, antara lain melalui permainan (*game*), cerita dan bermain peran, aktivitas berkelompok atau berpasangan, pembelajaran dengan multimedia, yang semuanya mengarah pada pengembangan kemampuan komunikatif anak. Dalam hal ini, yang dipentingkan adalah kemampuan anak berkomunikasi dengan bahasa Bali, bukan ketepatan penerapan kaidah.

1) Cerita

Cerita merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat digemari oleh semua kalangan, terutama anak-anak. Hal ini dapat dilihat betapa anak-anak dapat tenggelam dalam setumpuk serial cerita, betah berjam-jam di depan TV mengikuti berbagai serial kartun, membaca beratus-ratus halaman kisah Harry Potter. Sifat menghibur ini akan dapat memberikan rasa santai pada anak. Cerita yang dioralkan memberikan efek yang berbeda bagi anak dibandingkan dengan cerita tulis atau cerita yang telah divisualisasikan lewat TV atau film. Cerita yang dioralkan memberikan kesempatan berimajinasi yang begitu besar pada anak, sedangkan cerita yang telah divisualisasikan tidak begitu dapat mengembangkan imajinasi anak karena di sini anak hanya bersifat menerima saja. Cerita tulis juga dapat mengembangkan imajinasi anak, tetapi cerita yang dioralkan membuat anak lebih mudah mengembangkan imajinasinya, lebih-lebih jika si pencerita dapat bercerita dengan ekspresi yang sesuai dengan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Kegiatan ini akan menghidupkan dan mengembangkan kembali tradisi lisan dan kebiasaan mendongeng, juga merangsang sastrawan untuk berkarya.

Anak-anak dewasa ini, umumnya lebih tertarik pada cerita luar dan mengabaikan cerita lokal yang sesung-

guhnya sarat dengan nilai. Diakui bahwa sulit memaksa anak untuk menggemari sesuatu yang sudah tidak sesuai dengan zamannya. Oleh karena itu, jika kita ingin nilai-nilai yang ada dalam cerita rakyat di Indonesia dinikmati oleh lebih banyak anak, cerita-cerita tersebut perlu di-improvisasi, disesuaikan dengan situasi dewasa ini. Di samping mengimprovisasi cerita yang sudah ada, perlu juga dibuat cerita-cerita yang menyangkut situasi masyarakat dewasa ini.

Cerita yang dipilih guru harus disesuaikan dengan usia anak. Bagi anak-anak kelas III SD ke bawah, yang cocok adalah cerita imajinatif karena anak pada usia ini hidup dalam dunia fantasi dan imajinasi; untuk anak kelas IV SD sampai dengan SMP, mulai dipilih cerita yang realistis; sedangkan untuk usia 15 tahun ke atas, yang dipilih adalah hal-hal yang bersifat factual (Burrows (1997).

Ceritanya cukup pendek saja, tetapi menarik. Mendiskusikan cerita yang didengarkan atau yang dibaca dengan bahasa Bali akan mengembangkan kemampuan komunikatif anak dalam bahasa Bali dan meningkatkan memori anak. Melalui diskusi tersebut anak-anak dapat digiring untuk mencari hikmah dari cerita dan mencoba mengaitkannya dengan kehidupan mereka.

2) Musik dan Lagu

Daya tarik musik dan lagu tidak kalah pentingnya dengan cerita. Hal ini terbukti dari banyak anak-anak Jawa, Lombok, dan lain-lain yang tidak terlalu tertarik pada bahasa Bali, tetapi begitu besemangat menyanyikan lagu-lagu Lolot. Di samping menarik, musik memiliki efek tertentu bagi makhluk hidup, tidak hanya bagi manusia, tetapi juga bagi fauna dan flora. dalam hal ini tumbuh-tumbuhan, binatang, dan terutama bagi manusia.

Efek musik bagi manusia sangat besar. Musik-musik tertentu dapat menciptakan suasana relaks, yang lain dapat menumbuhkan semangat, membuat orang

bertambah pusing, dan ada musik yang dapat menjadi terapi bagi penyakit tertentu. Misalnya, belakangan diketahui bahwa musik klasik dapat menambah kecerdasan bagi bayi sejak berada di dalam kandungan. Ada musik-musik yang cocok untuk duduk hening, musik lain cocok untuk kerja kreatif, musik tertentu cocok untuk permainan, drama, dan sebagainya. Musikalisasi puisi terhadap puisi-puisi Amir Hamzah, misalnya, menyebabkan puisi-puisi yang sempat kurang mendapat perhatian di kalangan siswa menjadi mengemuka kembali. Cerita-cerita rakyat dikemas ulang dan diiringi dengan musik yang sesuai.

Di samping untuk menciptakan suasana yang ceria atau suasana hati tertentu, lagu-lagu juga dapat menajamkan daya ingat. Seorang yang sudah dewasa dapat mengingat lagu-lagu yang diajarkan pada masa di sekolah dasar, sementara hal lainnya mungkin sudah terlupakan. Melalui lagu, anak-anak dapat mengingat kosakata-kosakata tertentu dan dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas kebahasaan mereka. Misalnya, dengan mengombinasikan lagu dan permainan, guru dapat memberikan penugasaan sebagai berikut.

Permainan melalui Lagu

| | |
|---------|--|
| Tahap 1 | Memilih beberapa lagu berbahasa Indonesia atau berbahasa Bali yang cukup populer dan digemari oleh anak-anak (ini dapat dilakukan oleh guru sendiri di rumahnya atau bersama anak-anak memilih lagu yang mereka sukai dan menetapkan sebagai bahan permainan). |
| Tahap 2 | Guru membagi kelas atas beberapa kelompok dan menjelaskan bahwa setiap kelompok mendapat tugas mengganti syair lagu |

| | |
|---------|---|
| Tahap 3 | dengan bahasa Bali mereka sendiri dengan catatan lagu tersebut mengandung nilai positif. |
| | Pemilihan lagu oleh wakil kelompok (dapat dilakukan dengan sistem undian), dilanjutkan dengan pengerjaan tugas. |
| Tahap 4 | Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok menyerahkan satu salinan lagu yang mereka buat dan langsung mengambil undian untuk menetapkan urutan tampil. |
| | Setiap kelompok tampil, sesuai dengan nomor undian, bernyanyi bersama. |
| Tahap 5 | |

3) Aktivitas Kelompok dan Permainan

Aktivitas kelompok amat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan komunikatif siswa. Ada siswa-siswa tertentu yang kurang memiliki keberanian untuk berbicara di depan kelas, tetapi sangat bersemangat dalam komunikasi intra-kelompok. Lewat kerja kelompok, guru memberikan banyak kesempatan praktik penggunaan bahasa kepada siswa untuk berkomunikasi satu sama lain. Seperti yang dikatakan Harmer (1983: 200), seorang guru jika selalu mengajar seluruh kelas –yang tidak memanfaatkan kerja berpasangan atau berkelompok— akan membuang kesempatan berharga para siswa untuk memperoleh praktik yang maksimum dan proses pembelajaran untuk menjadi lebih efisien.

Selain aktivitas yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, dalam kelompok dapat juga dikembangkan berbagai kegiatan, seperti seni drama, seni musik, seni lukis,

permainan-permainan yang bersifat mendidik, baik dalam ilmu pengetahuan duniawi maupun spiritual.

Dari cerita-cerita yang menarik dalam naskah lama dapat dibuat sebuah fragmen yang kemudian didramatisasi. Di sini guru dapat mengambil kisah sebuah kerajaan dan masyarakat lingkungannya sehingga tokoh-tokohnya bervariasi dari segi status sosial. Kebervariasian status sosial ini akan menuntut pemakaian bahasa sesuai dengan undak usuknya. Melalui permainan ini, anak akan dapat meningkatkan khazanah kosakata dengan undak usuknya dan kekayaan ini dapat menunjang kemampuan anak untuk menggunakan bahasa sesuai dengan undak usuknya. Dalam drama ini, anak-anak menikmati perannya dan kemampuan berbahasanya pun meningkat secara alami. Pembelajaran dengan melibatkan siswa ini, apalagi dalam aktivitas yang menyenangkan, akan lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang memaksa siswa untuk menghafal beberapa kata.

Seperti para pakar pendidikan lainnya, Burrows (1997) mengatakan bahwa anak-anak memiliki rentang konsentrasi yang sangat pendek, mereka butuh dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan berikut.

*Jika anda memberi tahu saya,
saya akan lupa*

*Jika Anda menunjukkan pada
saya,
mungkin saya akan ingat*

*Jika Anda melibatkan saya,
saya akan mengerti.*

Jadi anak-anak perlu terlibat atau aktif dalam proses pembelajaran. Sistem pendidikan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) sesungguhnya sudah bertujuan demikian, namun dalam pelaksanaannya kurang diterapkan dengan baik dalam artian perlu diintensifkan. Sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Center Learning (SLC)*) pun

lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif.

Efektifnya permainan dalam mentransfer ide telah disadari oleh berbagai kalangan. Belakangan banyak terbit buku-buku yang mengaitkan berbagai permasalahan dengan permainan. Buku *Thinkertoys: A Handbook of Business Creativity for the 90's* karya, Michael Michalko, misalnya, sangat laku di kalangan pebisnis.

Berikut ditampilkan beberapa permainan yang diambil dari Harmer (1983) dengan sedikit modifikasi.

(1) Mendeskripsikan dan Mengidentifikasi

(a) Mendeskripsikan dan Mengidentifikasi Tokoh

| | |
|---|---|
| Tahap 1 | Guru membagi kelas ke dalam dua tim. |
| Tahap 2 | Semua siswa ditugasi membuat deskripsi tentang seseorang yang terkenal (atau salah seorang anggota kelas) tanpa mengatakan nama orang tersebut. |
| Tahap 3 | Seorang anggota dari sebuah tim membaca deskripsinya. Jika seorang dari tim lawan dapat mengidentifikasi orang yang dimaksud, maka tim ini akan mendapat skor nilai. Jika tidak, maka tidak ada nilai. Guru dapat mengambil nilai dari sebuah tim jika (a) informasi tentang orang yang dideskripsikan salah atau keliru, atau (b) bahasanya tidak terbaca sama sekali. |
| Permainan ini tepat dan menyenangkan bagi semua level atau jenjang. | |

(b) Mendeskripsi dan Mengidentifikasi Peristiwa

| | |
|---------|--|
| Tahap 1 | Guru membagi kelas ke dalam pasangan-pasangan. |
|---------|--|

| | |
|---|--|
| Tahap 2 | Guru menyuruh semua siswa membuat deskripsi tentang sebuah peristiwa dalam sejarah secara detail. |
| Tahap 3 | Siswa menukar kertas dengan pasangannya. Setelah itu mereka harus menebak peristiwa berdasarkan deskripsi yang dibuat. |
| Tahap 4 | Guru memilih beberapa deskripsi yang lebih baik lalu para siswa yang menulisnya membacakannya di depan kelas. Selanjutnya dipersilakan siapa yang mencoba menebak peristiwa itu. |
| Permainan ini tepat dan menyenangkan bagi semua level atau jenjang. | |

(2) Mencari Kesepakatan

(a) Pergi ke Singapura

| | |
|---------|---|
| Tahap 1 | Semua siswa diminta menulis sepuluh hal yang akan mereka pilih untuk dimasukkan ke bagasinya jika mereka akan tinggal di Singapura selama satu minggu. |
| Tahap 2 | Ketika semua siswa telah melengkapi daftarnya, mereka dimasukkan dalam pasangan. Setiap pasangan harus merundingkan sebuah daftar baru dari sepuluh item. Ini akan melibatkan setiap anggota pasangan menukar daftar asli mereka pada beberapa tahap. |
| Tahap 3 | Ketika pasangan-pasangan telah melengkapi daftar mereka, dua pasangan digabung bersama untuk merundingkan sebuah daftar baru yang dapat disetujui oleh keempat siswa. |
| Tahap 4 | Kelompok-kelompok sekarang dapat digabungkan bersama dan daftar dinegosiasikan kembali. |

| | |
|---|---|
| Tahap 5 | Ketika guru berpikir bahwa aktivitas telah berlangsung cukup lama, maka diadakan sesi umpan balik dengan seluruh kelas dan setiap kelompok menjelaskan dan memberikan alasan atas pilihan mereka. |
| Permainan ini dapat dipakai dari tingkat dasar ke atas. | |

(b) Dilema Moral

| | |
|---------|---|
| Tahap 1 | <p>Para siswa diberitahu bahwa mereka sedang mengawasi sebuah ujian sekolah yang sangat penting. Mereka melihat seorang siswa menyontek sebuah catatan yang dia bawa secara ilegal (sembunyi-sembunyi) ke dalam ruang ujian. Mereka memiliki empat kemungkinan tindakan sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengabaikan peristiwa itu. ➤ Memberi peringatan kepada siswa itu bahwa jika menyontek lagi, dia akan melaporkannya kepada yang berwenang. ➤ Menyuruh siswa meninggalkan ujian, merobek ujiannya, dan menandainya sebagai absen. ➤ Melaporkannya kepada penguasa atau yang berwenang, dalam kasus ini siswa tersebut akan meninggalkan sekolah. <p>Para siswa dimasukkan dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai kesepakatan dalam kasus ini.</p> |
| Tahap 2 | Pasangan dari kelompok-kelompok dikombinasikan |

| | |
|---------|--|
| Tahap 3 | <p>dan harus mencapai sebuah kesepakatan tentang alternatif mana yang diambil</p> <p>Prosedur ini dapat diulang dengan cara kelompok-kelompok bergabung satu sama lain. Secara alternatif, setelah tahap 3, guru dapat mengadakan sesi umpan balik di depan seluruh kelas, dalam kesempatan ini kelompok-kelompok memberikan alasan atas pilihan mereka.</p> |
| Tahap 4 | |

Semua permainan tersebut sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikatif siswa dalam berbahasa Bali. Masih banyak permainan yang dapat menunjang proses pembelajaran bahasa. Permainan ular tangga, misalnya, dapat dipakai untuk membangun kosa kata, latihan membuat kalimat, mengubah bentuk kalimat, dan lain-lain.

4. Penutup

Dari uraian yang telah dipaparkan, dapat dilihat bahwa cerita, lagu, dan musik, terutama aktivitas kelompok dan permainan, dapat menciptakan proses pembelajaran yang rekreatif, yang dapat menumbuhkan gairah belajar para siswa, lebih-lebih jika ditunjang dengan multimedia. Anak-anak memiliki sifat kompetitif yang kuat. Semua anak ingin tampil meyakinkan dalam peran-peran tertentu dan semua ingin menjadi pemenang dalam sebuah permainan. Demi penampilan dan kemenangan, mereka rela berusaha dan bekerja keras. Kendati tidak untuk menjadi yang terbaik, setidaknya mereka berusaha keras agar tidak sampai malu-malu di depan teman-temannya. Dalam situasi ini, mereka (termasuk para siswa non-penutur bahasa Bali) tidak lagi

berpikir apakah bahasa Bali nantinya berguna untuk menunjang kehidupan mereka atau tidak.

Mengingat anak-anak membutuhkan perubahan aktivitas yang konstan, maka adalah tantangan bagi guru untuk selalu berkreasi, menggali dan mengupayakan cerita sebanyakya, mencari lagu-lagu yang sesuai untuk usia anak, menggali permainan tradisional, dan mencari aneka permainan dari berbagai daerah dan negara, yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa, kalau memungkinkan menggagas permainan baru. Sudah tentu tidak tertutup kemungkinan untuk mencari cara-cara lain yang dapat menciptakan suasana kelas yang santai dan menyenangkan bagi anak, tanpa mengabaikan materi ajar yang harus sampai pada siswa.

Di samping bagi para guru, hal ini juga merupakan tantangan bagi para pengarang cerita untuk menciptakan cerita yang relevan dengan kehidupan anak dan sesuai dengan kehidupan masa kini, atau menerjemahkan cerita-cerita berbahasa Indonesia, bahasa daerah lain, atau bahasa asing ke dalam bahasa Bali. Para pencipta lagu ditantang untuk lebih produktif dalam penciptaan lagu anak-anak dengan irama-irama yang menjadi kegemaran anak-anak masa kini. Para penggagas permainan ditantang untuk menciptakan permainan-permainan baru atau memodifikasi permainan yang sudah ada.

Daftar Pustaka

- Brown, H. Douglas. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. San Francisco State University: Longman.
- Budiarsa, Made. 2006. "Sosiologi Pembelajaran Bahasa dan Prinsip-prinsipnya untuk Meningkatkan Profesionalisme: Tinjauan Psikolinguistik". Orasi Ilmiah.

Fakultas sastra Universitas Udayana.

- Burrows, Loraine. 1997. *Discovering The Heart of Teaching*. Thailand: International Institute of Sathya Sai Educations.
- Harmer, Jeremy. 1983. *The Practice of English Language Teaching*. London and New York: Longman.
- Wandia, I Ketut. 1990. "A Psychological Constraint Affecting Speaking Performance of the Fifth Semester Students of the English Department, Faculty of Letters, Udayana University, Denpasar, Bali". Tesis. Universitas Hasanuddin Ujung Pandang.